

MUSE

Regolamento

Muse è un party game in cui userete indizi enigmatici per ispirare i vostri compagni di squadra. La prima squadra che colleziona cinque Capolavori vince!

Contenuto

- 84 Carte Capolavoro
- 30 Carte Ispirazione

Preparazione

Dividetevi in due o tre squadre, ogni squadra deve avere almeno due giocatori. Poi, mescolate il mazzo delle Carte Capolavoro e il mazzo delle Carte Ispirazione separatamente e collocateli a portata di mano di tutte le squadre. La squadra con il giocatore più giovane inizia la partita. Per partite con meno di quattro giocatori, consultate la Variante per Due e Tre Giocatori.

Svolgimento del Gioco

Durante il turno della vostra squadra...

- 1 - Scegliete un giocatore della vostra squadra che sia la Musa. Potete alternarvi nel ruolo di Musa nel modo che preferite!
- 2 - La squadra alla vostra sinistra pesca sei Carte Capolavoro e due Carte Ispirazione.
- 3 - Quella squadra sceglie segretamente una delle Carte Ispirazione e una delle Carte Capolavoro e le consegna alla Musa della vostra squadra.



- 4 - La Musa della vostra squadra rivela quella Carta Ispirazione, poi fornisce alla vostra squadra un indizio per guidarvi alla Carta Capolavoro. L'indizio della vostra Musa deve seguire le istruzioni stampate sulla Carta Ispirazione!

- 5 - La squadra alla vostra sinistra prende quella Carta Capolavoro, la mescola in segreto insieme alle altre cinque Carte Capolavoro che aveva pescato e poi le dispone tutte a faccia in su, in modo che tutti i giocatori possano vederle.



- 6 - La vostra squadra, dopo essersi confrontata, formula un'ipotesi per scoprire quale Carta Capolavoro sia stata consegnata alla vostra Musa nel passo 3. La vostra Musa non può parlare o aiutarvi in alcun modo se non ripetendo l'indizio fornito nel passo 4!
- 7 - La vostra Musa rivela se la vostra ipotesi sia corretta o errata. Se è corretta, collezionate quella carta come vostro Capolavoro; se è errata, invece, la squadra alla vostra sinistra colleziona quella carta!

Quando la vostra squadra ha completato il suo turno, scartate tutte le carte utilizzate in questo turno. Se il mazzo termina, mescolate nuovamente la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Il gioco passa alla squadra successiva, in senso orario.

La prima squadra che colleziona cinque Capolavori vince!

Variante di Gioco - Gioco Veloce

Dopo che ogni squadra ha completato il suo primo turno, si consiglia di iniziare a usare questa Variante di Gioco per ridurre i tempi morti. Durante ogni turno, tutte le squadre cominciano scegliendo simultaneamente le carte Capolavoro e Ispirazione da consegnare alla Musa dell'altra squadra. Ogni Musa, una volta che ha ricevuto le sue carte, può fornire l'indizio alla sua squadra quando preferisce, giocando simultaneamente quando possibile.

Quando una squadra è pronta a formulare l'ipotesi, il gioco procede normalmente, con ogni squadra che effettua il suo turno secondo l'ordine di gioco.

Variante per Due e Tre Giocatori

Con meno di quattro giocatori, collaborate tra di voi per collezionare i Capolavori insieme!

Il gioco si svolge secondo le regole base con le seguenti variazioni:

- Un giocatore, a rotazione, assume il ruolo di Musa, mentre gli altri giocatori (o l'altro giocatore) assumono il ruolo degli Artisti.
- La Musa pesca una Carta Capolavoro e due Carte Ispirazione e sceglie una delle due Carte Ispirazione da usare per il proprio indizio.
- La Musa pesca altre cinque Carte Capolavoro, le mescola tutte e sei insieme e le dispone a faccia in su, in modo che tutti i giocatori possano vederle.



- Gli Artisti formulano l'ipotesi come previsto dalle regole base. Se l'ipotesi è corretta, collocano la Carta Capolavoro nella propria area di punteggio. Se l'ipotesi è errata, mettono da parte quel Capolavoro. Si vince la partita se vengono collezionati cinque Capolavori prima che ne vengano messi da parte tre!